



DESIGNED FOR  
Intel  
MMX®

# アンク2

## ANKH 2

ツタンカーメンの謎

MMX®テクノロジー Pentium®プロセッサ対応

### ユーザーズマニュアルガイドブック



IBIS Inc. Ray Corporation



## ◆動作環境

- CPU : Pentium®166MHz以上 (MMX®Pentium®プロセッサ推奨)
- メモリ : 32MB以上
- グラフィック : High Color (16bit) 表示可能なもの
- サウンド : サウンドブラスタ互換の音源
- CD-ROM : 4倍速ドライブ以上 (8倍速ドライブ以上推奨)
- OS : Microsoft® Windows®95必須

## ◆起動方法

本タイトルCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入すると、自動的にアंक2メニューが画面上に表示されます。

### ●セットアップ方法

初めてゲームをする場合は、セットアップが必要です。アंक2メニューの [SETUP] ボタンを押して、セットアップを行って下さい。

### ●ゲームの開始

ゲームを開始する場合は、アंक2メニューの [GAME] ボタンを押して下さい。  
ゲームが始まります。

## ◆セーブ／ロード、および終了方法

ゲームのセーブ／ロードはアイテムの中のノートパソコンを使って行います。セーブして終了、またはセーブせずに終了する場合は、ゲーム画面上の [EXIT] ボタンを使って行います。

### ●セーブ／ロード方法

ノートパソコン・アイテムの [Save] / [Load] ボタンを押すと、ダイアログBOXが表示されます。

セーブの場合はファイル名を入力し、[保存] ボタンを押します。ロードの場合は呼び出したいファイルを選択して、[開く] ボタンを押して下さい。

※ゲームデータは、ankh2ファイル (\*.ank) に保存されるようになっています。(初期状態では、ankh2ファイルは、お使いのハードディスク内のProgram Files¥ankh2フォルダに入る設定になっています。) ロードの際に指定のフォルダが選択されていない場合は、選択し直して下さい。

### ●終了方法

ゲーム画面上の [EXIT] ボタンを押すと、選択画面が表示されます。セーブして終了する場合は [保存して終了] ボタンを押し、上記の方法でセーブを行います。そのまま終了する場合は [終了] ボタンを押して下さい。

※ゲームが画面全体に表示されているシーンでは、上記の操作ができません。終了したい場合は [Ctrl+Q] で強制終了して下さい。

※本製品は、権利者の許可なく賃借業に使用することを禁じます。

※本製品を権利者の許諾なしに、録音、録画、コピーすることは法律で禁じられています。

※株式会社レイ及び権利者は、いかなる場合も本ソフトウェアの使用に起因する、  
どのような事態に関しても一切責任を負いません。

※Microsoft® Windows® は米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

※Pentium®及びMMX®テクノロジー Pentium®プロセッサは米国インテル社の登録商標です。

※RealVR®及びRealVR®ロゴは米国RealSpace社の商標です。



# キャラクターの紹介



◆ツタンカーメン王

先代のアクエンアテン王が断行した宗教改革で国内が混乱していたさなかに、わずか9歳で即位。在位もわずか9年。そのためか特に記録に残る業績がなく、王名表にも名前がないほどなのに、副葬品はあまりにも豪華という謎のファラオ。特に、その死にまつわる謎はミステリアスだ。



◆アンケセナーメン妃

父のアクエンアテン王と婚姻するがわずか2年で死別したため、王妃として、幼少時より親しくしていたツタンカーメン王と婚姻。しかし、その最愛のファラオも18歳の若さで世を去った。その後も、王位継承権を持つがゆえに、王妃は、数奇な運命に弄ばれていく…。



◆オシリス神

冥界の支配者。イシス神の夫であり、ホルス神の父。体は再生復活を象徴する緑色で、両手に王笏を持ち、頭には王であることを示す二重冠を戴く。人間は死後、このオシリス神の君臨する来世で暮らすと考えられていた。



◆イシス女神

オシリス神の妻であり、ホルス神の母。死者の内蔵を守る四女神の一人で、強力な魔力を持つ。頭上に玉座を載せた女性、または牛の角を持ち日輪をつけた女性として表される。



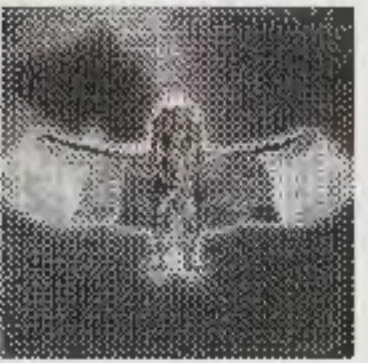
◆ホルス神

両眼が月と太陽とされる天空の神で、ハヤブサの姿で表される。上下エジプトの統一によって、国家神の地位を得た。



◆アヌビス神

死後の世界の神。墓地の守護者またミイラ作りの神として崇拝された。山犬の姿で象徴される。『死者の書』では、死者の審判に際して、死者の心臓と真理の重さを秤にかけける役割を果たしている。



◆バー

魂を意味し、人頭の鳥として表現される。自由に墓の外へと飛び、様々なものに形を変えることができると考えられていた。さて、あなたを古代エジプトへと導こうとするバーは、一体誰の魂なのか？



◆レストランのウェイター

ガイドに雇って欲しいと声をかけてくるエジプト人の若者。見事な体格で、いかにも頼りになりそうではある。



◆カイロタワーの少女

カイロタワーで出会う美しいエジプト人女性。外国人観光客を見つけては、小遣い稼ぎにガイド役のアルバイトを申し出ているらしい。



◆占い師

過去と未来を見据え、確かな啓示を与えてくれると評判の女性占い師。水晶球に現れるあなたの宿命とは、一体どんなものなのか？



◆古物商

経営状態が悪いらしく、店の主人である謎の老人が旅の案内役を買って出る。店を閉めてまで同伴すると言うのだが…。



◆果物屋

砂漠のキャンプで発掘作業にあたっている吉村先生に、何か差し入れても…。



◆酒屋

ちょっとした買い物が、エジプトの旅を大きく変えることになりそう。



◆タバコ屋

どこかあやし気なタバコ屋。よく考えて買い物をしないと…。



◆吉村作治先生

エジプト考古学者。早稲田大学教授。アジア人で初めて発掘権を取得し、発掘調査を実施。マルカタ南魚の丘遺跡での「彩色階段」、また貴族墓での200体のミイラ等を発見した。ハイテク機器を駆使してのピラミッド調査でも世界的に脚光を浴びてる。



# あらすじ

もし運命というものがあるなら、あらかじめ定まっている道へと導く力は一体どこから生まれるのだろうか…。思えば「私」は、エジプトへと導かれる運命にあったのかも知れない。死んだ養父の書斎にはエジプトに関する著作が並んでいたし、その養父と親交のあった吉村教授からの招待でこのエジプトへとやってきたのだ。さらに、カイロ市街にある占いの館に入った時、女占い師は、養父の死を言い当てた後でこうつけ加えた。「エジプトはあなたを三千年もの間、待ち続けていました」と。確かに、単なる観光旅行では終わらなかった。運命の歯車はゆっくりと加速度を増しながら、私を巻き込んでいったのだ。

いつもの悪夢に現れる古代エジプトの高貴な女性は、いつも悲しそうだった。私は、彼女に導かれ、彼女の悲しみを癒すために、ずっと魂の旅を続けてきたのだろう。

私は、占い師の言葉通り、旅の同伴者をカイロの街の中に求めた。いや、求めるまでもなく、三人から声をかけられた。

見聞きするものすべてが一本の糸となって繋がり始めた。カイロ博物館での不思議な体験…。ルクソールの遺跡巡りで出会った夢の中の女性…。そして、若くして世を去ったツタンカーメン王とその死に秘められた陰謀…。私は、吉村教授から多くを学び、アドバイスを受けながら、伝説の谷へと向かった。そこは、三千年もの間呪縛によって封印されてきた結界の地。人々の記憶からも視界からも消し去られていた。

私を待ち続けていたエジプトとは、まさにこの伝説の谷のことだった。私が果たすべき使命もまたこの地に秘められている。

私は、発掘に取りかかった。古代エジプトの歴史が今燦然と甦ろうとしている。そして私自身、自らの魂の真実と出会う。

しかし、終始、私の行動を遮ろうとして目を光らせている者がいた。その正体は…？

三千年の時空を越えた魂の対決もまた、既に定められていた運命だった。この戦いにピリオドを打たなければ、私の魂の旅も永久に終わらない…。



# ゲームのすすめ方

## 基本操作

### メインウィンドウ

現在プレーヤーが見えてる風景が表示されます。

### スクロールボタン

アイテムの数によっては全て画面上に表示しきれない場合があります。その時はここをクリックして、アイテムをスクロールさせてください。

### アイテム表示画面

鞆をクリックすると、現在所持しているアイテムを見ることができます。アイテムを入手する時は、メインウィンドウのアイテム上で一度クリックし、そのまま鞆の上までドラッグして移動させ指を離します。またアイテムを使用するときは、鞆を開き、使いたいアイテムの上で一度クリックし、そのままメインウィンドウ上までドラッグして移動させ指を離します。アイテムによっては、メインウィンドウ上の適切な位置に置かなければ使用できないものや、限られた場所でしか使用できないものもあります。

現在位置が表示されます。

Temple of Karnak  
カルナク神廟

ディレクションインジケター  
VR画面上でプレーヤーが向いている方向を示します。

Exitボタン  
ANKH2を終了する時に使用します。

サウンドコントロールボタン  
ゲーム中、音量の調節に使用します。

ナビゲーターウィンドウ  
同伴者を連れている時、表示されます。

## 基本カーソル説明



アイテムなどを探してつかんだり、調べたりします。



後ろ向きに振り返ります。またアイテム画面からゲーム画面に戻ります。



このカーソルは、アイテムや情報などまだ何か不足しているために先に進めないことを意味しています。



次のポイントに移動することが出来ます。

## VR画面上でのカーソル説明



次のポイントに移動することが出来ます。



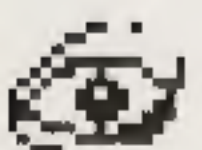
矢印方向に画面をスクロールさせることが出来ます。



スクロール可能なことを示しています。



画面を縮小、拡大することができます。



情報を見ることが出来ます。



馬車に乗ることが出来ます。




タクシーに乗ることが出来ます。



## VR画面について



VR画面では、画面を360度自由にスクロールさせてゲームを楽しむことができます。メイン画面上のカーソルが（）に変化する場所で、クリックしたままマウスを上下左右に動かして下さい。マウスを動かす速度によって、画面のスクロール速度も変わります。指を離すと画面は止まります。

注意：お使いのコンピュータの性能によりスクロールの精度に違いが出る場合があります。

## パソコンアイテムの使い方

パソコンアイテムを使うとゲームを途中でセーブしたり、セーブデータをロードしたりできます。またData Libraryを見ることができます。

<メイン・メニュー画面>

### New Game

最初からゲームを始める時に使用します。

### Save

ゲームの途中で状況をセーブする時に使用します。

### Load

ゲーム開始時、またはゲームの途中でセーブ済みの状況をロードする時に使用します。

### Data Library

### Data Library

このパソコンにはあらかじめエジプトやツタンカーメンに関するデータが入っており、プレイヤーは自由にそれらを検索して見ることができます。もしかするとゲーム攻略に必要なヒントが隠されているかもしれません。

### Power Off

### Power Off

ゲーム画面に戻る時に使用します。

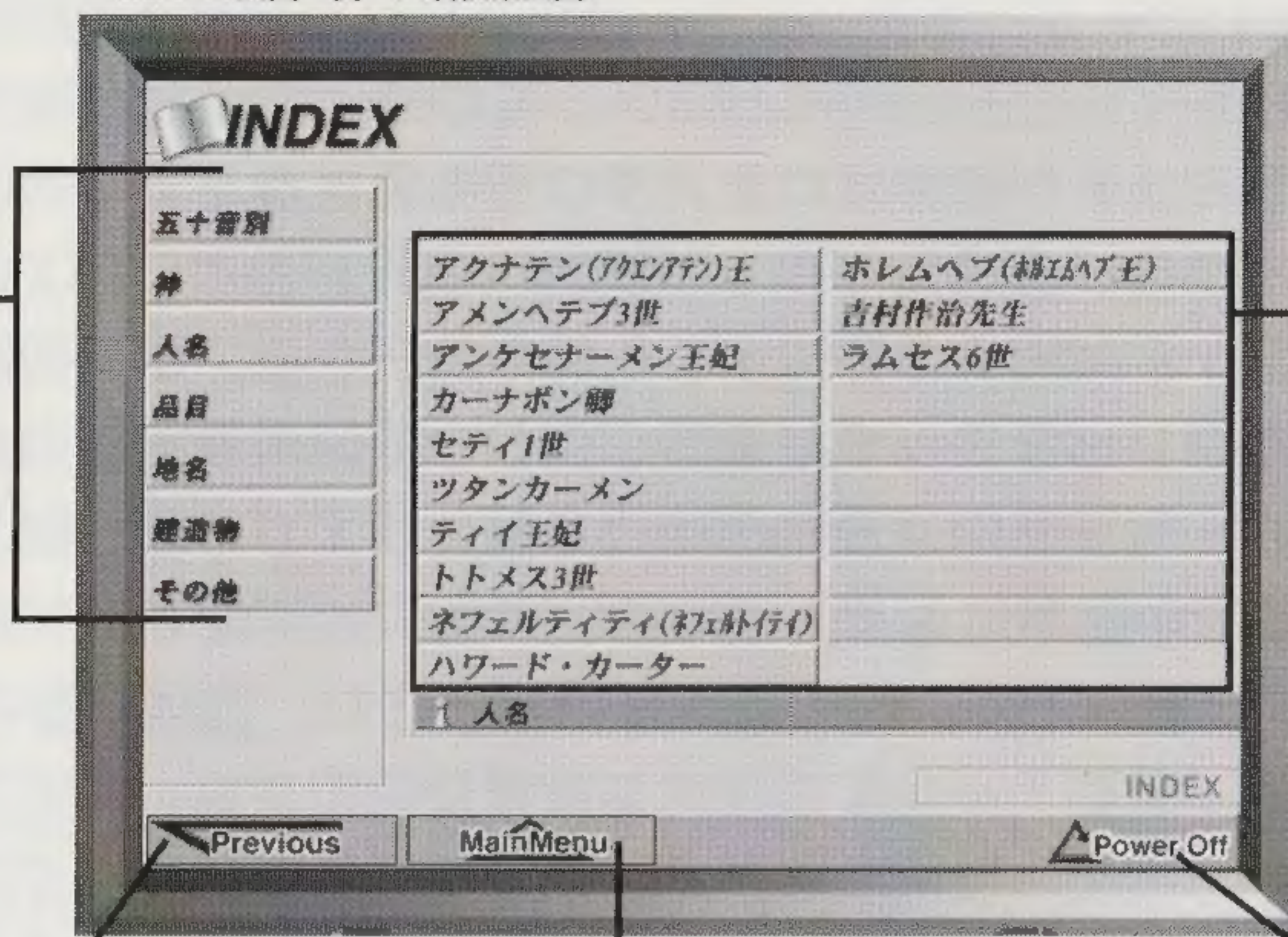


# Data Libraryの使い方

Data Libraryを選択すると、まずINDEX画面が表示されます。このData Libraryではいくつかの方法でデータを検索することができます。

<INDEX画面 例：人名検索画面>

**ジャンル選択ボタン**  
五十音別、神、人名など検索するジャンルを決定します。



**各検索ボタン**  
検索したいものを選び、クリックします。

**Previous**  
ひとつ前の画面に戻ります。

**Main Menu**  
メインメニューに戻ります。

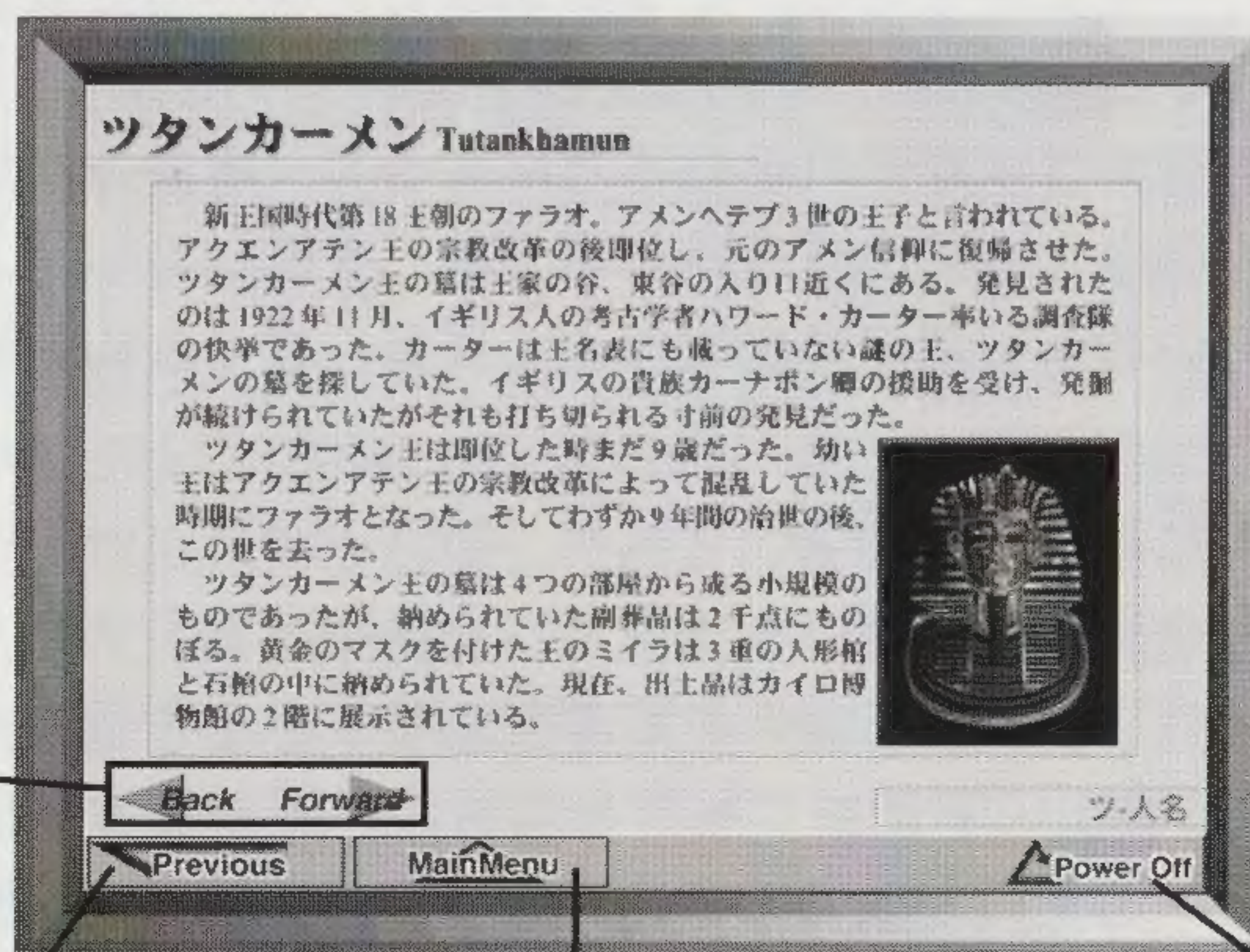
**Power Off**  
ゲーム画面に戻る時に使用します。

## Data Libraryの使い方 検索結果表示画面

Data Libraryを選択すると、まずINDEX画面が表示されます。このData Libraryではいくつかの方法でデータを検索することができます。

<検索結果表示画面 例：ツタンカーメン>

**Back/Foward**  
同一検索ジャンル内で、一項目ずつデータを見ることができます。  
<Back>で一つ前の項目を、  
<Foward>で次の項目を見ることができます。



**Previous**  
ひとつ前の画面に戻ります。

**Main Menu**  
メインメニューに戻ります。

**Power Off**  
ゲーム画面に戻る時に使用します。



# ◆時代背景

## ●古代エジプトの歴史

紀元前3000年頃、エジプトはナルメル（メネス）王というファラオによって全土が統一され、第1王朝が樹立された。第1王朝と第2王朝をあわせて初期王朝時代という。続く第3王朝から第6王朝までの時代を古王国時代といい、この時代は別名「ピラミッド時代」とも呼ばれるほど多くのピラミッドが建設された。クフ王の大ピラミッドもこの古王国時代に建てられたものである。その後、王の力が弱まり国内の統一が乱れ、第1中間期という混乱の時代が訪れる。しかし、テーベ出身の王により王国は統一され、中王国時代が始まる。王たちは古王国時代の栄光を偲びピラミッドを建設したが、その規模も技術も劣るため既に瓦礫の山と化している。そして再び国内は混乱の時代を迎え、アジアから侵入してきた謎の民族ヒクソスに占領される第2中間期に入る。その後、外国人の支配を打ち破ろうと立ち上がり第18王朝を興したイアフメス王によって国内は再統一され、古代エジプト史上、最も繁栄した新王国時代を迎える。首都テーベには壮大な神殿が建設され、王家の谷には歴代ファラオの墓が造られた。墓から出土した豪華な黄金製品で知られているツタンカーメン王はこの時代のファラオである。しかし第21王朝から再び第3中間期とよばれる混乱期になる。エジプトの国力は既に衰え、エジプトは第25王朝から末期王朝時代を迎えるが、かつての繁栄を取り戻すことは出来ない。紀元前332年、アレキサンダー大王によって征服され、プトレマイオス時代を経て、紀元前30年、クレオパトラ女王の自殺によってエジプトはローマ帝国の属州となる。この時、古代エジプト王朝史は幕を閉じるのである。

## ●古代エジプトの自然

エジプトはアフリカ大陸の北部に位置し、国土を貫いてナイル川が流れている。ギリシャの歴史家ヘロドトスが「エジプトはナイルの賜物」とその著書に書き記したように、エジプトはナイル川の恵を受けた古代文明である。気候は温暖で、地中海に面したデルタ地帯を除くと、雨のほとんど降らない乾燥気候であった。しかしナイル川は1年に1度、水源地に降る雨とキリマンジャロ山の雪解け水が流れ込むことによって、水かさが増し、氾濫した。しかしこの規則的なナイル川の洪水は畑から有害な塩分などを洗い流し、上流地帯から沃土を運んでくれたのである。そのお陰で畑には作物がよく実り、ナイル川流域にエジプト文明が誕生したのである。

## ●古代エジプトの王、ファラオ

ファラオとは大きな家を意味する言葉“ペルアア”に由来する。ナイル川の河口に広がるデルタ地帯を“下エジプト”、その上流のナイル河谷地帯のことを“上エジプト”と呼び、この二つの地域を合わせて、“上・下エジプト”と称した。両地域は気候も住んでいる人々も異なる地域で、下エジプトの王権を象徴するのはコブラ、上エジプトはハゲワシというようにいつも対比して考えられていた。エジプトの王は常にこの“上・下エジプトの王”という称号を持ち、頭上には下エジプトの赤冠、上エジプトの白冠を組み合わせた二重冠を被った。第1王朝のナルメル王から、プトレマイオス王朝のクレオパトラ女王まで、約3000年にわたって王権が受け継がれた。



## ●古代エジプトの死生観

古代エジプト人は死ぬと永遠の命アンクを授かって、来世で暮らすという思想を持っていた。この世は過ぎ行くものであり、死後、あの世で復活して永遠に生きると信じていたのである。それで来世で楽しく暮らすため、遺体はミイラにし、墓には来世で使う日用品や家具、食べ物、自分のかわりに働いてくれる召し使いを表すウシャブティという人形などを一緒に埋葬した。この来世観はエジプトの特異な自然環境から生まれたものである。西に沈む太陽は翌朝、必ず東の空から昇ってくる。古代のエジプト人はこの現象を一度死んだ太陽が、再生復活するのだと考えた。また毎年規則的に起こるナイル川の洪水によって水浸しになった土地が、水の引いた後に再び豊かな土地に蘇ることも再生復活を連想させた。古代エジプト文明はこの独特の死生観によって築かれたものなのである。

## ●古代エジプトの宗教

古代エジプトは多神教の世界で、多くの神々が崇拝されていた。太陽や月、自然界に住む人間の力の及ばない優れた能力を持った獣や鳥などが神として、人々に崇められたのである。またエジプト各地では、その土地独自の神が守護神として崇拝され、祀られていた。特にヘリオポリスとメンフィスは宗教的な中心地として発展した。中でもヘリオポリスの太陽神ラーは強大な権力を持ち、古王国時代になると太陽神信仰は最高潮を迎え、太陽神殿が建設された。さらにアメン・ラー、セベク・ラーのようにラー神と習合することで、その神の地位が高められたのである。新王国時代になって、テーベが首都になると、テーベの守護神アメンが、国家神として崇拝されるようになり、アメン神官団の権力は王家をしのぐほど大きなものになった。

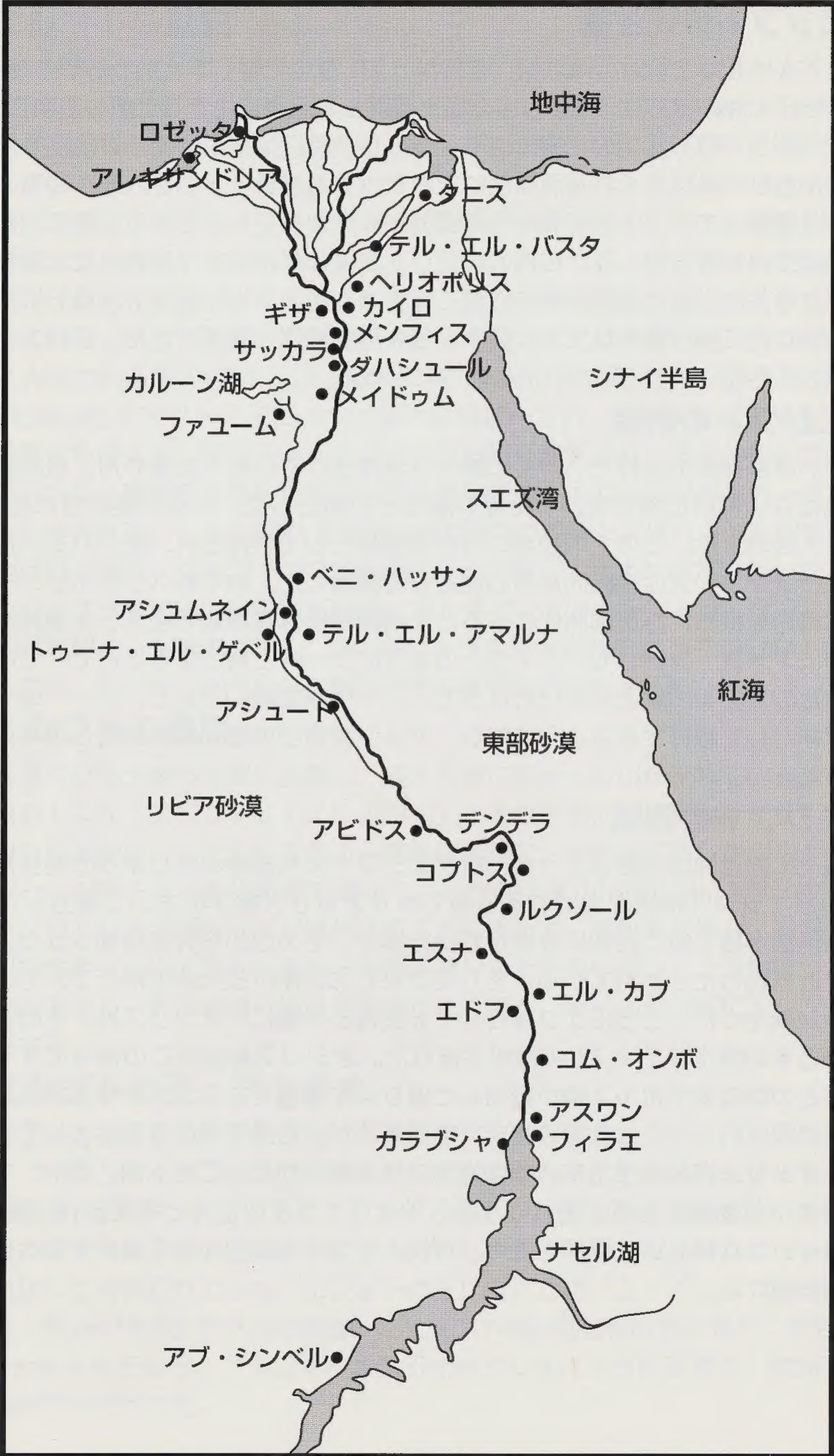
## ●古代エジプトの神話

世界中の国々に創世神話があるように、古代エジプトにも国家のはじまりの物語がある。代表的なものがオシリス神話とよばれるものでヘリオポリス神学において確立した神話である。アトム神は宇宙の中で最初に存在していた神で、その口から大気の神シュウ、その妻テフネト神を吐き出したとされている。そして次にこの2神から大地の神ゲブ、その妻の天空の神ヌートが誕生した。さらにゲブ神とヌート女神との間に、オシリス神、その妻イシス女神、セト神とその妻ネフティスの4神が生まれた。オシリス神話はこの神々にオシリス神とイシス女神との間の息子ホルス神が登場して織りなす物語である。オシリス神は弟セト神の妬みをかって殺され、イシス女神の働きで復活するが、結局来世の支配者として君臨することになる。オシリス神の息子ホルス神は父オシリス神にかわってセト神と戦い、ついに現世の王となるという物語である。それでホルス神はファラオの化身と考えられ、崇拝された。一方、母のイシス女神も広く信仰を集め、古代エジプト3000年の王朝史を通じて、変わらぬ人気を持ち続けた。



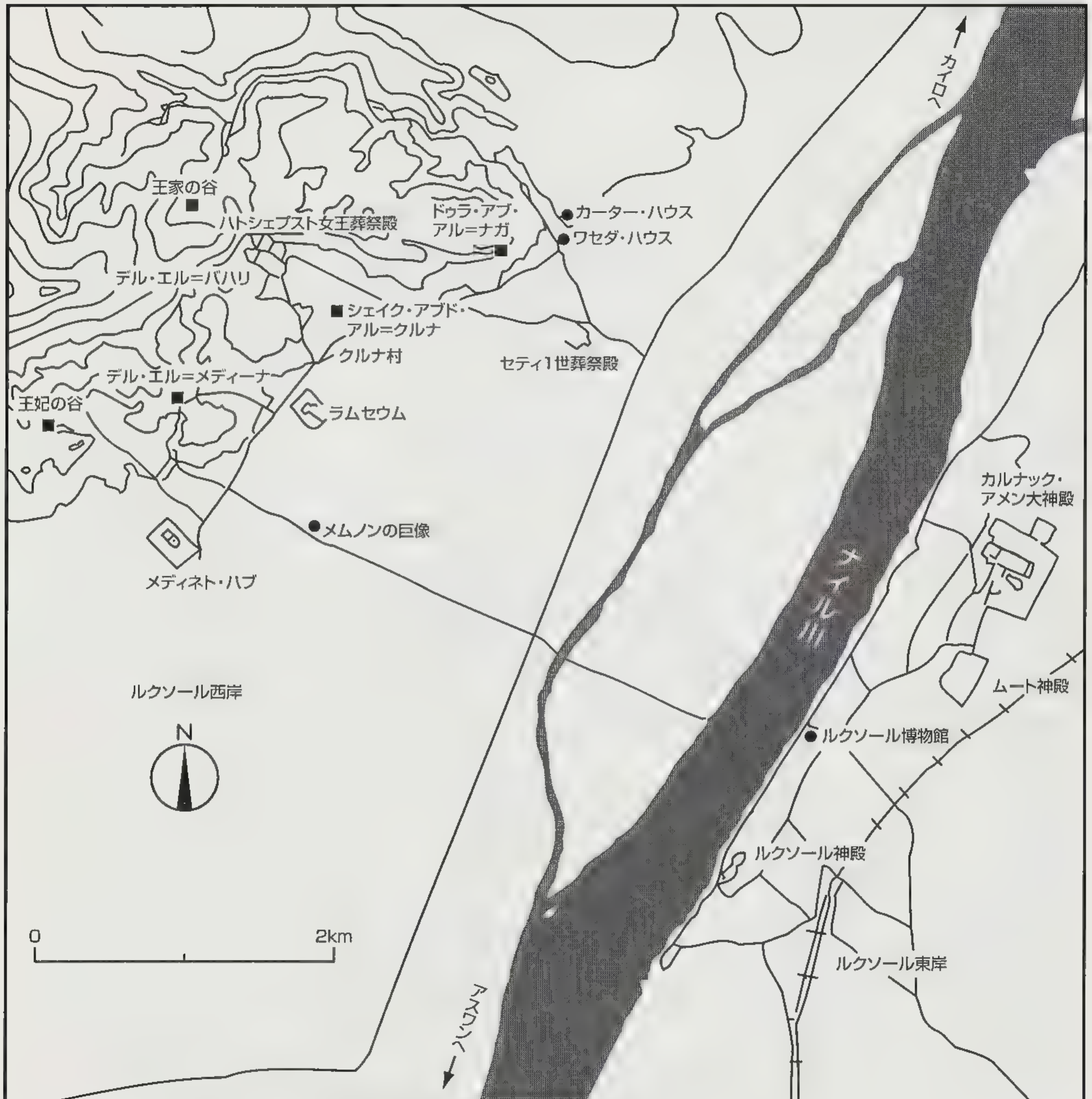
# ◆エジプト全国

# General map of the Egypt





# ◆ルクソール／General map of the Luxor





# ◆THE HISTORY OF EGYPT 年表

時代	事項
	BC.
先王朝時代	4500年ごろ 農耕、牧畜がはじまる
初期王朝時代 (1・2王朝)	3000年ごろ ナルメル王がエジプト全土を統一し、王朝を築く
古王国時代 (3～6王朝)	2680年ごろ ジェセル王のピラミッド建設
	2550年ごろ ギザに3大ピラミッド建設
第1期中間期 (7～10王朝)	2200年ごろ 王の権力が弱まり、国内が乱れる
中王国時代 (11～12王朝)	2040年ごろ メンチュヘテプ2世がエジプトを再統一
	1800年ごろ ファユームの開拓
第2中間期 (13～17王朝)	1790年ごろ 王権が弱まり、国内が乱れる
	1680年ごろ ヒクソスがエジプトを占領、馬車と戦車がつたわる
新王国時代 (18～20王朝)	1567年ごろ アハメス王、エジプトを再統一 首都をテーベとする
	1510年ごろ 王家の谷の造営はじまる
	1400年ごろ 王朝の絶頂期
	1375年ごろ イクナテンの宗教改革
	1360年ごろ ツタンカーメン王即位
	1300年ごろ ラムセス2世がヒッタイト軍を破る
第3中間期 (21～25王朝)	935年ごろ 国内が乱れ、異民族による支配がはじまる
末期王朝時代 (26～31王朝)	664年ごろ サイスに第26王朝樹立される
	332年ごろ アレキサンダー大王がエジプトを支配
プトレマイオス 朝時代	305年ごろ プトレマイオス朝はじまる アレキサンドリアがヘレニズム文化の中心になる
	30年ごろ クレオパトラ7世が死んで、エジプト王朝滅亡 ローマの属州になる



## 吉村作治（よしむらさくじ）

1943年、東京都に生まれる。早稲田大学第一文学部卒業。カイロ大学考古学研究所留学。1966年以来、早稲田大学古代エジプト調査隊を組織し、彩色階段や貴族墓、クフ王ピラミッド内の未知の空間などを発見。現在は、王家の谷・西谷の発掘調査、ラメセスII世王子カエムワセトの葬祭殿の発掘調査、第二の「太陽の船」の発掘・復元、1996年3月ダハシュール北地区において衛星画像解析により発見された「トゥーム・チャペル」の発掘調査の4つのプロジェクトを進行中。現在早稲田大学教授、早稲田大学古代エジプト調査室主任。

（96.12.1現在）

### ◆主な著書

「貴族の墓のミイラたち」（日本放送出版協会）  
「エジプト史を掘る」「ファラオに逢いたい」（小学館）  
「吉村作治の古代エジプト講義録」上・下巻（講談社）  
「世界の遺跡探検術」「世界の食材探検術」（集英社）  
「エジプト遺跡の手ざわり」（NTT出版）  
「エジプト発掘30年」（平凡社）  
「古代エジプトの謎を掘る」（世界文化社）

他 多数

### ◆参考文献・資料

古代エジプト女王伝／吉村作治著 新潮選書  
古代エジプト文明の謎／吉村作治監修・執筆 光文社文庫  
吉村作治の古代エジプト講義録(上・下)／吉村作治著 講談社  
ツタンカーメンの謎／吉村作治著 講談社・現代新書  
エジプト史を掘る／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー  
ファラオの食卓ー古代エジプト食物語／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー  
ナイルのほとりの物語ー古代エジプト遺跡紀行／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー  
ファラオと死者の書古代エジプト人の死生観／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー  
古代エジプト探検史／ジャン・ベルクテール著 福田素子訳 吉村作治監修 創元社  
エジプト博物館(世界の博物館17)／川村喜一編 講談社  
エジプト(ブルーガイド・ワールド29)／吉村作治・近藤二郎・岩出まゆみ著 実業之日本社  
歴史 上・中・下／ヘロドトス著 松平千秋訳 岩波文庫  
エジプト考古学 T.G.H.ジェイムズ著 酒井傳六訳 学生社  
古代エジプトの神々／三笠宮崇仁著 日本放送出版協会  
ファラオの船／ビョールン・ランドストローム著 ノーベル書房  
黄金のツタンカーメン／N・リーヴス著 近藤二郎訳 原書房  
古代エジプト文明と遺跡(ビデオ全17巻セット)／吉村作治監修 ポニーキャニオン



# ◆スタッフ

企画・原作・制作総指揮

エグゼクティブ・プロデューサー

プロデューサー

スーパーバイザー

キャスト

声の出演

シナリオ

音楽

資料

映像資料

フォトグラファー

ビデオカメラマン

ビデオエンジニア

スタイリスト

アシスタント・ディレクター

プロダクション・マネージャー

ロケーション・コーディネーター

コンピュータ・グラフィックス

ハリー・アーティスト

フレーム・アーティスト

プログラマー

ゲームデザイン

VTR編集

サウンドミキサー

テクニカル・ディレクター

アート・ディレクター

パッケージ・デザイン

プロモーション

協力

監督・演出

吉村 作治（早稲田大学教授）

分部 日出男

西脇 隆門／上田 由雄／岩出 まゆみ

天野 純

Shirine Ali Ahamed／Hosam EL Hosiny

Farouk Saoudi／Yosra Sayed

Mohamed Sakr

櫻庭 裕士／逢川 亮子／女鹿 伸樹

金 龍郎／百足 顕士

松崎 裕子

近藤 二郎（早稲田大学古代エジプト調査室）

新井 章治

岩尾 克治／狩野 吉和

朝田 健治／平舘 良隆

小峰 昌二／高坂 勝

根本 茂／吉岡 由香里／和田 亨

加藤 圭一

小川 美保

斉藤 栄二／Sayed Abdel Gawad

城野 太一／渡辺 之雄／藤田 雅子

鵜飼 史彦／オヌキ 白之／登川 啓介／中垣 満

石井 裕子／川村 夕香理

星野 和成

馬場 和広／星野 和成

藤本 信／新野 浩一／追田 智広

小滝 美樹子／桧垣 類哉

Roe R. ADAMS, III KCTJ

赤松 伸俊／萩原 孝典／戸張 有希子

三好 勝也／前里 順子

山本 久之

田所 貴司

渡辺 悦子

伊藤 修司／竹下 和美／浜 隆太郎／三島 太郎

鈴木 晴美

エジプト政府 観光省

早稲田大学古代エジプト調査室・広報部

マックレイ・ラボラトリー／株式会社 アケト

日本学術記録株式会社／株式会社 クラフト

イーフ エレクトリックファクトリー／有限会社イオ

株式会社 クリーク・アンド・リバー社

株式会社 ケイツーファクトリー／G.T.HAWKINS®

百足 顕士



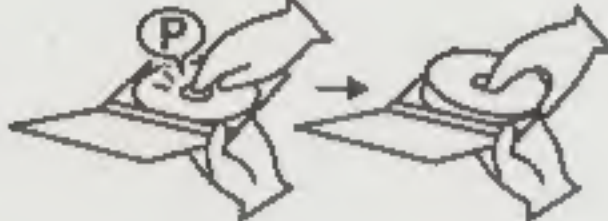
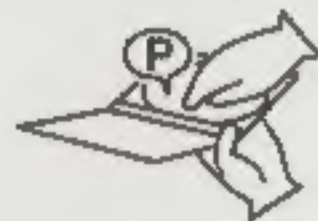
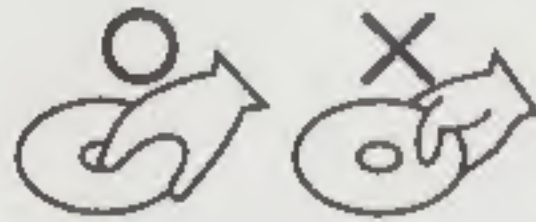
### <ゲームを楽しむ前に>

- その他注意事項、補足説明がアंकメニューの[MANUAL]内に記載されておりますのでお読み下さい。
- ゲーム中は部屋を明るくし、画面に近づきすぎないように操作しましょう。
- ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10分～15分の休憩をとって下さい。
- 疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けましょう。

### <健康上のご注意>

- ごくまれに、強い光りの刺激や点滅を受けたり、テレビ画面などをみていて、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。このような経験のある人は、ゲームをする前に必ず医師に相談して下さい。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、直ぐにゲームをやめ、医師の診察を受けて下さい。

### <使用上のご注意>

- 出し方  中心部を押さえて取り出す
- 入れ方  レーベル面の上から押さえて入れる
- 持ち方  ディスク面に手を触れない
- ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。
- ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。
- ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。
- ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

### <保管上のご注意>

- 直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。
- ディスクは、使用後、元のケースに入れて保管して下さい。
- プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落したりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

●企画原作 制作総指揮・エジプト考古学者 吉村作治

●製作・著作：IBIS Inc. & Ray Corporation CD-ROM GAME PROJECT

●発売元：株式会社 レイ

〒106 東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木ビル

PHONE 03-5410-4096 FAX 03-5410-5227



**©1997 IBIS Inc./Ray Corporation**  
**All rights reserved. Made in Japan**